

Kai Matuszkiewicz

Zwischen Interaktion und Narration

**Die Heldenreise in digitalen Spielen
als Handlungs- und Erzählstruktur**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

K. Matuszkiewicz: Zwischen Interaktion und Narration

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2019

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handels-
namen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte
Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Zugleich: Diss., Georg-August-Universität Göttingen, 2018

Satz: Werner Hülsbusch

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-149-7

Inhaltsverzeichnis

1	Hybride Spiele und ihre Theorien – eine Einleitung	9
1.1	Digital Game Studies	22
1.1.1	Wissenschafts(kurz)geschichte der Digital Game Studies	23
1.1.2	Abgrenzung von alternativen Begriffen	25
1.1.3	Digital Game Studies heute	27
1.2	Spiel und digitales Spiel	31
1.2.1	Spiel	34
1.2.2	Digitales Spiel	45
2	Das Kontinuumsmodell zur Analyse interaktiv-narrativer digitaler Spiele	53
2.1	Die Narratologen-Ludologen-Debatte	55
2.1.1	Die ludologische Position	60
2.1.1.1	Espen Aarseth	60
2.1.1.2	Gonzalo Frasca	63
2.1.1.3	Jesper Juul	65
2.1.1.4	Markku Eskelinen	69
2.1.2	Die narratologische Position	71
2.1.2.1	Janet Murray	71
2.1.2.2	Marie-Laure Ryan und Henry Jenkins	73
2.2	Hybridtheorien in den Digital Game Studies	77
2.2.1	Hybridität in digitalen Spielen – zwischen medialer und attributiver Hybridisierung	77
2.2.2	Von der Narratologen-Ludologen-Debatte zu den ‚vermittelnden‘ Hybridtheorien	83
2.2.2.1	Exkurs: Beispiele für Formen der Interaktivität-Narrativität in gegenwärtigen digitalen Spielen	86
	Das Quick Time Event	86
	Simultane Verschmelzung zwischen Interaktion und Narration in interaktiv-narrativen digitalen Spielen jenseits des Quick Time Events	88
	Spielerische Interaktion und ‚narrative Rezeptionsangebote‘ in interaktiv-narrativen digitalen Spielen	89
	Fließende Übergänge zwischen interaktiven und narrativen Phasen	91
2.2.2.2	Die ‚vermittelnden‘ Hybridtheorien	93
	Von den dichotomischen zu den Hybridansätzen	93
	Hybridtheoriebildungen in den Digital Game Studies	94

2.3	Interaktivität, Interaktion, Interaktiv – Ausführungen zum ‚interaktiven‘ Begriffsfeld	106
2.3.1	Interaktivität und Interaktion – eine erste Annäherung	109
2.3.2	Interaktivität und Interaktion in Medien – zwischen Kritik und Zuspruch	112
2.3.3	Interaktivität und Interaktion in digitalen Spielen	121
2.3.4	Das Interaktiv in digitalen Spielen	136
2.3.5	Reale und virtuelle Interaktionen in digitalen Spielen	138
2.4	Narrativität, Narration, Narrativ – Ausführungen zum ‚narrativen Begriffsfeld‘	140
2.4.1	Narrativität und Narration in der literaturwissenschaftlichen Narratologie	144
2.4.2	Narrativität und Narration in den Digital Game Studies	147
2.4.3	Narrative als Ordnungsprinzip und Grundmuster	150
2.4.4	Mediale und personale Narrationen	156
2.5	Profilierung des Kontinuumsmodells	163
2.5.1	Die Attributebene	168
2.5.1.1	Die Makroperspektive	170
2.5.1.2	Die Mesoperspektive	174
2.5.1.3	Die Mikroperspektive	176
2.5.2	Die Strukturebene	180
2.5.2.1	Das Interaktiv	182
2.5.2.2	Das Narrativ	187
2.5.2.3	Das interaktiv-narrative Figurendesign	192
2.5.2.4	Das interaktiv-narrative Spielweltdesign	198
2.5.2.5	Das interaktiv-narrative Strukturdesign	201
2.5.3	Die Realisierungsebene	204
2.5.3.1	Der interaktive Spielertyp	211
2.5.3.2	Der narrative Spielertyp	212
2.5.3.3	Der interaktiv-narrative Spielertyp	216
3	Mythos und interaktiv-narrative digitale Spiele	221
3.1	Ansätze der modernen Mythenforschung – eine Skizze	226
3.1.1	Mythos heute	230
3.1.2	Mythenforschung heute	233
3.1.2.1	Substantialistische Mythenforschung heute	234
3.1.2.2	Funktionalistische Mythenforschung heute	242

3.2	Der Mythos als Narrativ – das mythologische Narrativ	249
3.3	Mythos in den Digital Game Studies	261
3.4	Mythos als Interaktiv-Narrativ in digitalen Spielen	267
3.4.1	Funktionalistische Aspekte des Mythos in interaktiv-narrativen digitalen Spielen	270
3.4.1.1	Die Orientierungs- und Ordnungsfunktion Strukturierung durch den Mythos	271
	Deutung und Sinnstiftung durch den Mythos	275
	Vorbild- und Nachahmungsfunktion	282
3.4.1.2	Die Entrückungsfunktion	290
3.4.2	Substantialistische Aspekte des Mythos in interaktiv-narrativen digitalen Spielen	293
3.4.2.1	Der Schwellenhüter	301
3.4.2.2	Der Herold	302
3.4.2.3	Der Schatten	303
3.4.2.4	Modifikation des Modells der Heldenreise für die Analyse interaktiv-narrativer digitaler Spiele	304
	Erster Akt der Heldenreise	306
	Zweiter Akt der Heldenreise	308
	Dritter Akt der Heldenreise	310
4	Eine Analyse von <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> (1998) anhand des Kontinuumsmodells	313
4.1	Einführung in die transmediale Welt von <i>The Legend of Zelda</i>	316
4.1.1	<i>The Legend of Zelda</i> als transmediales Franchise	317
4.1.2	<i>The Legend of Zelda</i> als transmediale Erzählung(?)	322
4.2	Analyse von <i>Ocarina of Time</i> anhand des Kontinuumsmodells	329
4.2.1	Analyse anhand der Attributebene	330
4.2.1.1	Interaktivität und Agency in <i>Ocarina of Time</i>	332
4.2.1.2	Narrativität in <i>Ocarina of Time</i>	338
4.2.1.3	Attributive Hybridität in <i>Ocarina of Time</i>	343
4.2.2	Analyse anhand der Strukturebene	346
4.2.2.1	Das Interaktiv in <i>Ocarina of Time</i> Handlungsoptionen und Interaktionsdesign	347
	Spielregeln, Spielmechaniken und Spielrhetoriken	348
		355
4.2.2.2	Das Narrativ in <i>Ocarina of Time</i> Der Monomythos als ordnende Instanz	361
	Das (modifizierte) Reisemodell des Helden	364
		367

4.2.2.3	Das mythologische Interaktiv-Narrativ in <i>Ocarina of Time</i>	380
4.2.2.4	Interaktiv-Narrativ polyvalente Elemente in <i>Ocarina of Time</i>	381
	Interaktiv-narratives Figurendesign	382
	Interaktiv-narratives Strukturdesign	391
	Interaktiv-narratives Weltedesign	398
4.2.2.5	Das Designparadigma	408
4.2.3	Analyse anhand der Realisierungsebene	410
4.2.3.1	Reale und virtuelle Interaktionen	410
4.2.3.2	Mediale Narration in <i>Ocarina of Time</i>	415
4.2.3.3	Personale Narrationen in <i>Ocarina of Time</i>	420
4.2.3.4	Spielertypen und <i>Ocarina of Time</i>	427
5	Fazit und Ausblick	433
	Glossar der verwendeten Fachbegriffe	439
	Medienverzeichnis	445
	Bibliografie	445
	Filmografie	477
	Ludografie	478